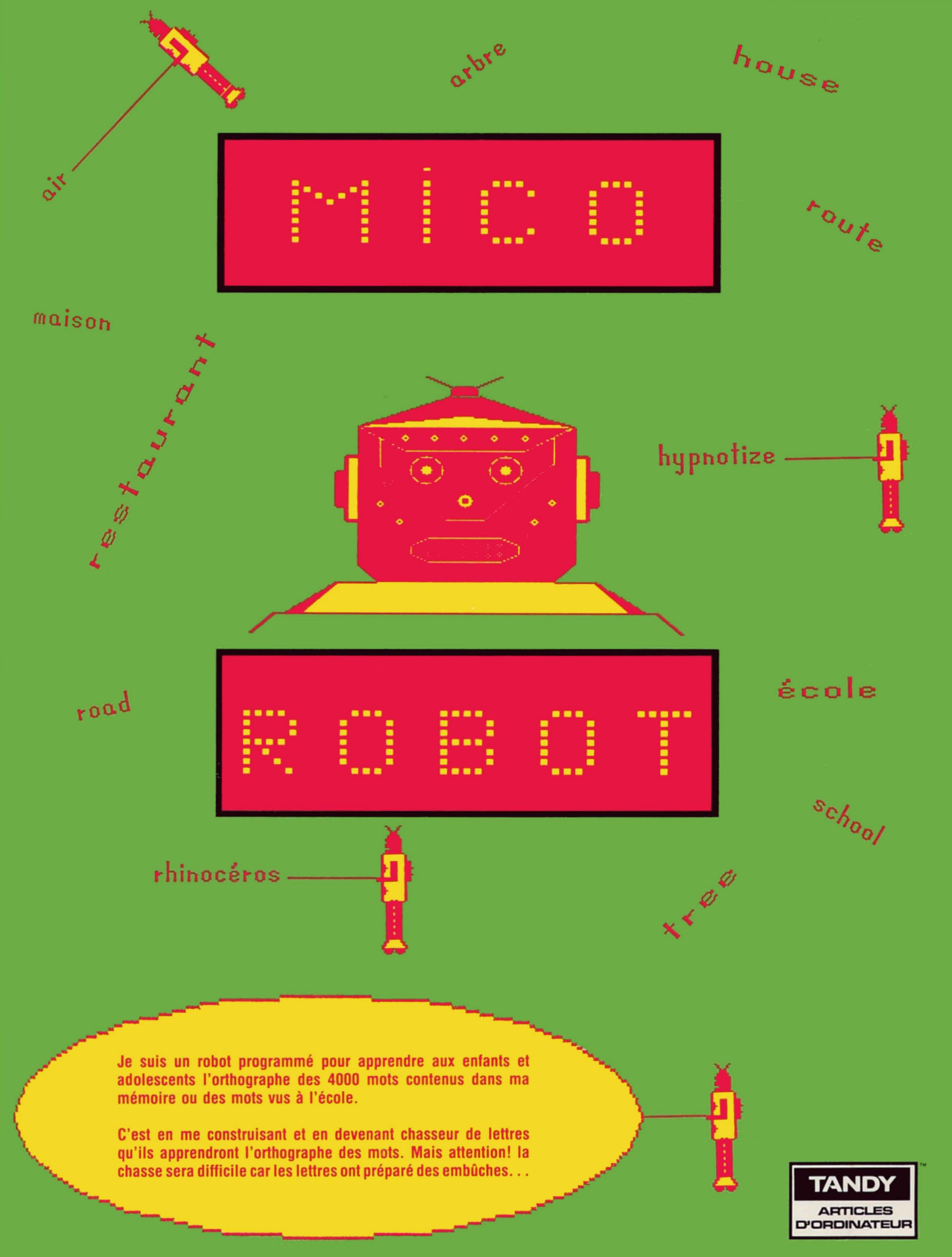


arbre
house
air
MICO
route
maison
restaurant
hypnotize
ROBOT
road
école
school
rhinocéros
tree
Je suis un robot programmé pour apprendre aux enfants et adolescents l'orthographe des 4000 mots contenus dans ma mémoire ou des mots vus à l'école.
C'est en me construisant et en devenant chasseur de lettres qu'ils apprendront l'orthographe des mots. Mais attention! la chasse sera difficile car les lettres ont préparé des embûches. . .
TANDY
ARTICLES D'ORDINATEUR

MODALITÉS DE VENTE ET AUTORISATION RELATIVES À L'ÉQUIPEMENT ET AU LOGICIEL DE MINI-ORDINATEURS RADIO SHACK ACHETÉS DANS UN CENTRE DE VENTE AUTORISÉ DE MINI-ORDINATEURS OU UN MAGASIN DE DÉTAIL POSSÉDÉS PAR RADIO SHACK OU À UN POINT DE VENTE AUTORISÉ D'UN DÉTAILLANT OU DÉTENTEUR DE FRANCHISE RADIO SHACK.

GARANTIE LIMITÉE

I. OBLIGATIONS DU CLIENT

A. Le CLIENT assume l'entière responsabilité de la conformité du présent matériel de mini-ordinateurs Radio Shack (l'"équipement") acheté et de toutes copies du logiciel Radio Shack faisant partie de l'équipement ou couvertes par une licence distincte. (le "logiciel") à la fiche technique, à la capacité, à la facilité d'adaptation et aux autres exigences dudit CLIENT.

B. Le CLIENT assume l'entière responsabilité du bon état et de l'efficacité du milieu dans lequel l'équipement et le logiciel doivent fonctionner et de leur installation.

II. GARANTIES LIMITÉES ET MODALITÉS DE VENTE RADIO SHACK

A. Pendant quatre-vingt-dix (90) jours civils à compter de la date du document de vente Radio Shack reçu à l'achat de l'équipement, Radio Shack garantit au CLIENT initial que l'équipement et le support sur lequel le logiciel est emmagasiné sont exempts de vices de fabrication. CETTE GARANTIE NE S'APPLIQUE QU'AUX ACHATS D'ÉQUIPEMENT RADIO SHACK EFFECTUÉS PAR LE CLIENT INITIAL DANS DES CENTRES DE VENTE AUTORISÉS DE MINI-ORDINATEURS OU DES MAGASINS DE DÉTAIL POSSÉDÉS PAR RADIO SHACK OU À DES POINTS DE VENTE AUTORISÉS DE DÉTAILLANTS RADIO SHACK. La garantie est nulle si le boîtier ou le coffret de l'équipement a été ouvert ou si l'équipement ou le logiciel ont été soumis à un usage abusif. En cas de découverte d'un vice de fabrication au cours de la période de garantie stipulée, retourner l'équipement défectueux à un centre de vente autorisé de mini-ordinateurs Radio Shack, un magasin de détail Radio Shack, à un détaillant participant de Radio Shack aux fins de réparation, accompagné d'un exemplaire du document de vente ou du contrat de location. Le recours unique et exclusif du CLIENT initial en cas de vice se limite à la rectification du vice par réparation, remplacement ou remboursement du prix d'achat au gré et aux seuls frais de RADIO SHACK. RADIO SHACK n'assume aucune obligation de remplacement ou de réparation des pièces soumises à l'usure normale.

B. RADIO SHACK n'accorde aucune garantie quant à la conception, la capacité, ou l'aptitude à l'usage du logiciel sous réserve des stipulations du présent paragraphe. Le logiciel est délivré "COMME TEL", sans garantie. Le recours exclusif du CLIENT initial en cas de vice de fabrication du logiciel se limite à sa réparation ou son remplacement dans les trente (30) jours civils à compter de la date du document de vente de Radio Shack reçu à l'octroi de la licence du logiciel. Le logiciel défectueux doit être retourné à un centre de vente autorisé de mini-ordinateurs ou magasin de détail Radio Shack, à un détaillant ou détenteur de franchise participant de Radio Shack, accompagné du document de vente.

C. Sous réserve des stipulations des présentes, nul employé, agent, détaillant ou autre n'est autorisé à donner une garantie quelconque de quelque nature que ce soit au nom de RADIO SHACK.

D. Sous réserve des stipulations des présentes, **RADIO SHACK N'ACCORDE AUCUNE GARANTIE, Y COMPRIS DES GARANTIES QUANT À LA VALEUR MARCHANDE OU A L'APTITUDE À UN USAGE PARTICULIER.**

III. LIMITÉ DE RESPONSABILITÉ

A. SOUS RÉSERVE DES STIPULATIONS DES PRÉSENTES, RADIO SHACK DÉCLINE TOUTE RESPONSABILITÉ ENVERS LE CLIENT ET ENVERS TOUTE AUTRE PERSONNE OU ENTITÉ CONCERNANT TOUTE OBLIGATION, TOUTE PERTE OU TOUT DOMMAGE CAUSÉS OU PRÉTENDUMENT CAUSÉS DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT PAR L'"ÉQUIPEMENT" OU LE "LOGICIEL" VENDUS, LOUÉS, AUTORISES OU FOURNIS PAR RADIO SHACK, ENTRE AUTRES TOUTE INTERRUPTION DE SERVICE, TOUTE PERTE DE REVENU OU DE BÉNÉFICES PRÉVUS OU TOUT DOMMAGE INDIRECT RÉSULTANT DE L'UTILISATION OU DE L'EXPLOITATION DUDIT "ÉQUIPEMENT" OU DUDIT "LOGICIEL". RADIO SHACK N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DE LA PERTE DE BÉNÉFICES OU DES DOMMAGES INDIRECTS ET SPÉCIAUX OU AUTRES DÉCOULANT DE TOUTE INFRACTION À LA PRÉSENTE GARANTIE OU LIÉS D'UNE FAÇON QUELCONQUE À LA VENTE, LA LOCATION, LA LICENCE, L'USAGE OU L'USAGE PRÉVU DE L'"ÉQUIPEMENT" OU DU "LOGICIEL".

NONOBSTANT LES RESTRICTIONS ET GARANTIES SUSMENTIONNÉES, LA RESPONSABILITÉ DE RADIO SHACK EN MATIÈRE DE DOMMAGES SUBIS PAR LE CLIENT OU PAR DES TIERS SE LIMITE À LA SOMME PAYÉE PAR LE CLIENT POUR L'"ÉQUIPEMENT" OU LE "LOGICIEL" EN QUESTION.

B. RADIO SHACK dégage toute responsabilité quant aux dommages éventuels causés par un retard dans la livraison de l'équipement et(ou) du logiciel.

C. Nulle poursuite en justice découlant d'une prétendue violation de la présente garantie ou de transactions en vertu de la présente garantie ne peut être entamée après la première des dates suivantes, soit plus de deux (2) années après la survenance des faits motivant la poursuite, soit plus de quatre (4) années après la date du document de vente de Radio Shack relatif à l'équipement ou au logiciel.

IV. LICENCE DE LOGICIEL RADIO SHACK

RADIO SHACK accorde au CLIENT une licence acquittée, non exclusive, d'utilisation, sur un seul ordinateur, du logiciel RADIO SHACK, sous réserve des dispositions suivantes:

A. Sous réserve des stipulations contraires dans la présente licence de logiciel, les lois en vigueur régissant le droit d'auteur s'appliquent au logiciel.

B. La propriété du support d'enregistrement du logiciel (cassette ou mini-disque) ou de mémorisation (mémoire morte ROM) du logiciel est transférée au CLIENT, mais non le droit de propriété sur le logiciel.

C. Le CLIENT peut utiliser le logiciel avec un ordinateur central et y accéder à l'aide d'un ou de plusieurs terminaux si le logiciel le permet.

D. Le CLIENT ne doit utiliser, fabriquer ou reproduire des copies du logiciel que pour les utiliser sur un **seul** ordinateur conformément aux stipulations précisées dans cette licence de logiciel. Il est expressément interdit au client de démonter le logiciel.

E. Le CLIENT n'a la permission de faire d'autres copies du logiciel qu'à des fins de sauvegarde et d'archive ou si l'exploitation d'un **seul** ordinateur avec le logiciel exige d'autres copies, mais **seulement** dans la mesure où le logiciel permet la réalisation d'une copie de sauvegarde. Toutefois, dans le cas du logiciel TRSDOS, le CLIENT a la permission de faire un nombre limité de copies supplémentaires pour son propre usage.

F. Le CLIENT peut revendre ou distribuer des copies non modifiées du logiciel pourvu qu'il ait acheté une copie du logiciel pour chacune de celles qui sont vendues ou distribuées. Les dispositions de la présente licence de logiciel s'appliquent aussi aux tiers recevant du CLIENT lesdites copies du logiciel.

G. Toutes les copies du logiciel doivent reproduire l'avis de droit d'auteur.

V. APPLICABILITÉ DE LA GARANTIE

A. Les modalités de la présente garantie s'appliquent aux relations entre RADIO SHACK et le CLIENT, qu'il s'agisse de la vente de l'équipement et(ou) de l'octroi au CLIENT de la licence de logiciel ou d'une opération en vertu de laquelle RADIO SHACK vend ou cède ledit équipement à un tiers à des fins de location au CLIENT.

B. Les restrictions de responsabilité et dispositions de garantie en vertu des présentes sont dans l'intérêt de RADIO SHACK, de l'auteur, du propriétaire du logiciel et(ou) de la personne l'ayant autorisé et de tout fabricant de l'équipement vendu par RADIO SHACK.

VI. DROITS DÉCOULANT DES LOIS D'UNE PROVINCE

Les garanties accordées par les présentes donnent au CLIENT **initial** des droits déterminés et il se peut que celui-ci jouisse d'autres droits qui varient d'une province à l'autre.

MICO ROBOT
PROGRAMME ET MANUEL D'INSTRUCTIONS
CRÉÉS PAR MARCEL EMOND

Les conditions en vertu desquelles l'emploi du logiciel est permis sont énoncées à l'endos de la couverture du présent manuel. L'emploi du logiciel vaudra acceptation de telles conditions.

TABLE DES MATIÈRES

Mico Robot

Introduction

Mico Robot est un jeu éducatif qui permet aux enfants et adolescents (7 ans et plus) de développer et d'améliorer leur orthographe. Mico Robot se joue seul ou à deux et on peut utiliser les mots déjà inclus (2000 mots français et 2000 mots anglais) ou utiliser ses propres mots en créant un fichier personnel. De plus, l'option bilingue permet d'apprendre l'orthographe de ces mots dans la langue seconde (anglais).

Matériel nécessaire...

Pour utiliser Mico Robot, vous devez avoir:

- Un ordinateur couleur TRS-80 comprenant le langage Basic Couleur Étendu et un minimum de 32K de mémoire

- Un bâton de commande

- Un magnétophone à cassette et le câble

OU

- Une unité de disque #0.

Comment apprendre avec Mico Robot

Mico Robot est la combinaison de deux jeux distincts: le premier est basé sur le principe bien connu du jeu ''Bonhomme Pendu'' et le second est un jeu nouveau, original et captivant, ''La Chasse aux Lettres''.

Le premier objectif de la partie est de construire un robot en trouvant les lettres manquantes du mot présenté à l'écran. Pour atteindre cet objectif, vous possédez six pièces de rechange. La première lettre du mot choisi est écrite au milieu de l'écran et les lettres suivantes sont remplacées par des boîtes rouges. Vous choisissez maintenant une lettre. Si elle est contenue dans le mot, une partie du robot sera construite et la lettre ''sautera'' dans la boîte rouge qui lui appartient. Si la lettre n'est pas contenue dans le mot, une pièce de rechange disparaîtra de l'écran et sera remplacée par cette lettre. Votre travail consiste donc à compléter la construction du robot en trouvant toutes les lettres du mot, avant d'avoir épuisé vos pièces de rechange. Pour chaque pièce de rechange sauvée, vous obtenez des points.

Vous passez maintenant à la seconde partie du jeu: la chasse aux lettres. Si vous avez terminé la construction du robot, celui-ci fera apparaître une à une les lettres du mot. Vous choisissez alors le degré de difficulté du jeu "la chasse aux lettres". L'écran change temporairement de couleur et les boîtes rouges apparaissent à divers endroits. Chaque boîte contient une lettre du mot. À l'aide du bâton de commande, vous déplacez un pion sur l'écran. Vous devez approcher le pion près de la première lettre du mot et tirer sur la boîte rouge qui la contient.

Attention... plusieurs embûches vous guettent! Si la boîte sur laquelle vous tirez ne contient pas la bonne lettre, elle tirera à son tour sur votre pion et vous perdrez des points. Avant de tirer, regardez bien la lettre contenue dans la boîte, car les lettres changent de boîte durant le jeu... Lorsque la bonne lettre est tirée, elle disparaît de la boîte pour aller se placer dans le haut de l'écran et vous gagnez des points. Vous devez alors trouver la lettre suivante du mot. Lorsque le mot est complété, ou lorsque le temps alloué à ce jeu est écoulé, les résultats sont présentés à l'écran.

Mico Robot utilisé en classe

L'utilisation en classe du programme Mico Robot a pour but de rendre intéressante et captivante une tâche que bien des élèves trouvent ennuyante et parfois difficile: la maîtrise de l'orthographe des mots.

Les besoins de l'élève

Pour être un outil efficace, un programme doit avant toute chose être suffisamment captivant pour garder l'intérêt de l'élève et le motiver à apprendre. C'est pourquoi Mico Robot exploite au maximum le jeu comme source de motivation tout en considérant les aspects pédagogiques suivants:

- pour construire le robot, l'élève doit utiliser sa capacité de déduction en se servant des lettres et des boîtes comme indices de base nécessaires à la découverte du mot, ce qui développe sa logique, sa mémoire et son sens de l'observation

- pour permettre à l'élève de vérifier ses hypothèses, l'ordinateur lui indique immédiatement si la lettre choisie est contenue ou non dans le mot

- pour favoriser l'apprentissage de l'orthographe du mot, la "chasse aux lettres" incite l'élève à épeler mentalement le mot tout en lui indiquant immédiatement si son épellation est correcte ou non

- pour encourager l'élève à apprendre l'orthographe du mot, un boni de 10000 points est accordé à la fin de la partie lorsqu'elle/il peut écrire correctement le mot avec lequel la partie a été jouée. Si non, l'ordinateur lui accorde une seconde chance... et lui donnera un boni de 5000 points si elle/il réussit.

Ainsi, la réussite dans ce "jeu" est directement reliée à la maîtrise de l'orthographe: pour obtenir le maximum de points, l'élève doit apprendre, en jouant, l'orthographe du mot.

Les besoins de l'enseignant(e)

La flexibilité du programme Mico Robot le transforme en un outil adapté aux besoins propres de l'enseignant(e) en lui permettant:

- de créer facilement et rapidement une banque de fichiers contenant tous les mots qu'elle/il désire voir maîtriser par ses élèves, conformément au contenu de son programme pédagogique

- de regrouper les mots selon différents thèmes qui seront exploités en classe

- d'individualiser l'apprentissage de l'orthographe de ces mots en fonction de la progression propre à chacun de ses élèves

- de développer la maîtrise de l'orthographe des mots dans la langue seconde

- d'utiliser ce programme lors d'activités libres ou para-scolaires afin de consolider l'orthographe de certains mots ou de laisser les élèves explorer le vocabulaire de 2000 mots contenu dans Mico Robot.

Instructions pour le fonctionnement de la version cassette

Le programme comprend deux cassettes: la première contient le programme maître "Mico Robot", la seconde contient le vocabulaire de 4000 mots.

1) Placez la languette, fournie avec Mico Robot, sur la rangée supérieure du clavier de l'ordinateur (au-dessus de la rangée contenant les chiffres). Cette languette vous indique la touche (de 1 à 0) sur laquelle vous devez appuyer pour obtenir la lettre imprimée sur la languette.

2) Branchez votre magnétophone à l'ordinateur en suivant les instructions de votre manuel.

3) Branchez un bâton de commande dans l'orifice droit (à l'arrière de l'ordinateur où est inscrit 'RIGHT JOYSTK').

4) Mettre l'ordinateur en marche. Vous verrez alors le message "OK" apparaître à l'écran.

5) La cassette Mico Robot contient une version française sur un côté et une version anglaise de l'autre côté. Choisissez la version que vous désirez et insérez la cassette dans le magnétophone.

6) Réglez la commande de volume de votre magnétophone sur 5 (cet ajustement peut varier d'un système à l'autre).

7) Rembobinez complètement le ruban. Ensuite, appuyez à fond sur le levier 'PLAY' du magnétophone.

8) Écrivez CLOADM et appuyez sur la touche [ENTER]. Lorsque l'ordinateur aura terminé la lecture du programme, la partie débutera automatiquement. Vous pourrez alors régler le volume de votre téléviseur.

La page titre identifiant Mico Robot apparaît pour quelques secondes à l'écran. (Les instructions pour la cassette continuent à la page 6.)

Instructions pour le fonctionnement de la version disquette

IMPORTANT Avant d'utiliser Mico Robot, vous devez faire une copie de la disquette maîtresse. Pour effectuer cette copie, veuillez consulter votre manuel d'utilisation de l'unité de disquette. Utilisez toujours votre copie lorsque vous faites une partie de Mico Robot.

1) Placez la languette, fournie avec Mico Robot, sur la rangée supérieure du clavier de l'ordinateur (au-dessus de la rangée contenant les chiffres). Cette languette vous indique la touche (de 1 à 0) sur laquelle vous devez appuyer pour obtenir la lettre imprimée sur la languette.

2) Branchez votre unité de disquette à l'ordinateur en suivant les instructions de votre manuel.

3) Branchez un bâton de commande dans l'orifice droit (à l'arrière de l'ordinateur où est inscrit "RIGHT JOYSTK").

4) Lorsque le message "OK" apparaît à l'écran, insérez la disquette Mico Robot dans l'unité.

5) Écrivez RUN "ROBOT" et appuyez sur la touche [ENTER].

6) Le message suivant apparaît à l'écran:

   1 ENGLISH
   2 FRANÇAIS

   Appuyez sur la touche "1" pour la version anglaise ou sur la touche "2" pour la version française.

7) La page titre identifiant le programme Mico Robot apparaît à l'écran. Si vous avez déjà vu la présentation de Mico Robot et désirez tout de suite commencer le jeu, appuyez sur la touche [X] (avant que la présentation ne débute).

8) Vous pouvez maintenant ajuster le volume de votre téléviseur.

Vitesse

Mico Robot offre le choix entre deux vitesses d'exécution: rapide et normale. L'exécution du programme est accélérée dans les deux situations suivantes:

- Lorsque vous choisissez l'option "Créer un fichier", vous pouvez écrire plus rapidement les mots de votre fichier.
- Dans la chasse aux lettres, vous déplacez plus rapidement le pion sur l'écran à l'aide du bâton de commande.

IMPORTANT — l'option vitesse rapide n'est pas compatible avec certains ordinateurs. Si vous choisissez cette option et que le programme ne se déroule pas de façon normale lorsque vous créez un fichier ou lorsque vous jouez à la chasse aux lettres, vous devrez alors retirer la disquette Mico Robot, éteindre l'ordinateur et recommencer en choisissant l'option vitesse normale.

Le menu principal

Le menu principal vous présente les quatres options de Mico Robot:

OPTIONS

1 MOTS DE MICO
2 DEUX JOUEURS
3 DEVOIR
4 VOS MOTS

CHOIX 1 2 3 4

Option 1: mots de mico

Cette option permet à un ou plusieurs joueurs de jouer une ou plusieurs parties consécutives en utilisant le vocabulaire de 2000 mots contenu dans Mico Robot. Si plusieurs joueurs utilisent le programme, l'ordinateur présentera, à la fin de chacune des parties, les résultats des neuf joueurs ayant obtenu le plus grand nombre de points.

Langage

Vous choisissez l'option unilingue ou bilingue. Dans une partie unilingue, l'ordinateur vous présente la première lettre du mot français que vous devez découvrir. Dans une partie bilingue, le mot français apparaît au complet et, sous lui, l'ordinateur présente la première lettre de la traduction anglaise de ce mot. Le jeu consiste à trouver le mot anglais.

Note: il peut arriver qu'un même mot puisse avoir plusieurs traductions. Mico Robot ne contient qu'une seule de ces traductions. La première lettre du mot anglais vous sert donc d'indice.

Choix du groupe de mots

Vous choisissez le groupe de mots dans lequel, l'ordinateur prendra les mots de la partie. Les mots de Mico Robot sont répartis de la manière suivante:

NOM DU GROUPE	MOTS FRANÇAIS	MOTS ANGLAIS
1. OBJET	400	400
2. RÈGNE ANIMAL	100	100
3. RÈGNE VÉGÉTAL	100	100
4. NOM	500	500
5. VERBE	500	500
6. ADVERBE	100	100
7. ADJECTIFS	300	300

Avec la version disquette, lorsque votre choix est fait, vous écrivez votre nom (un maximum de 12 lettres). Pour corriger une erreur, appuyez sur la touche [<-]. Lorsque votre nom est bien inscrit, appuyez sur la touche [ENTER] et la partie débutera.

Avec la version cassette, ce message apparaît à l'écran:

INSÉREZ LA CASSETTE
VOCABULAIRE MICO ROBOT
DU CÔTE X

REMBOBINEZ COMPLÈTEMENT LE
RUBAN DE LA CASSETTE

APPUYEZ SUR LE LEVIER 'PLAY'
DU MAGNÉTOPHONE

[ENTER]

Vous insérez dans le magnétophone la cassette contenant le vocabulaire Mico Robot. Le message vous indique le côté A ou B que vous devez utiliser en fonction du groupe de mots choisi. Lorsque la cassette est insérée du bon côté, vous rembobinez complétement le ruban et appuyez sur le levier 'PLAY' du magnétophone. Vous appuyez ensuite sur la touche [ENTER] du clavier de l'ordinateur. Vous verrez le message suivant:

JE PRENDS MAINTENANT LE FICHIER

nom du fichier

Ce message restera à l'écran jusqu'à ce que l'ordinateur ait terminé la lecture du fichier. Alors, vous écrivez votre nom (un maximum de 12 lettres). Pour corriger une erreur, appuyez sur la touche [<-]. Lorsque votre nom est bien inscrit, appuyez sur la touche [ENTER] et la partie débutera.

Messages

- Si vous n'avez pas insérez la cassette du bon côté, ou si le volume du magnétophone n'est pas suffisamment élevé, le ruban de la cassette défilera au complet et le message ''je prends maintenant le fichier'' restera à l'écran. Vous devrez alors soit changer de côté de la cassette, soit élever le volume du magnétophone. Vous pouvez aussi arrêter la lecture du fichier en appuyant sur le bouton de remise à l'état initial (''reset''), à l'arrière de l'ordinateur. Vous retournerez alors au menu principal, ce qui vous permettra de refaire un choix.

- Si le message suivant apparaît à l'écran:

ERREUR DE LECTURE

L'ORDINATEUR NE PEUT PAS LIRE
LE CONTENU DE LA CASSETTE

[ENTER]

il est probable que le volume de votre magnétophone soit mal ajusté. Vous devrez rembobiner le ruban de la cassette et régler le volume de votre magnétophone. Vous appuyez ensuite sur la touche [ENTER], et l'ordinateur fera une nouvelle lecture du fichier. Si vous désirez arrêter la lecture du fichier et retourner au menu principal, appuyez sur le bouton de remise à l'état initial (''reset'').

Option 2: deux joueurs

Cette option permet à deux joueurs de confronter l'étendu de leur vocabulaire... À tour de rôle, chaque joueur écrit son nom et doit trouver le mot choisi par son adversaire.

L'ordinateur demande au joueur #1 de ne pas regarder alors que le joueur #2 écrit un mot de son choix (minimum de 3 lettres et un maximum de 12). Pour corriger une erreur, appuyez sur la touche [‹-]. Lorsque le mot est bien écrit, appuyez sur [ENTER]. Dans une dernière vérification, l'ordinateur écrira votre mot. Appuyez sur la touche [‹-] pour faire une correction ou sur la touche [ENTER] si le mot est bien écrit. La partie débute et le joueur #1 doit trouver le mot choisi par son adversaire.

Option 3: devoir

Plusieurs enseignants donnent à leurs élèves des listes de mots pour étudier à la maison. L'option devoir permet à l'élève de pratiquer l'orthographe de ces mots.

Vous écrivez votre nom (un maximum de 12 lettres). Pour une correction, appuyez sur la touche [‹-]. Lorsque votre nom est bien inscrit, appuyez sur la touche [ENTER]. Vous choisissez maintenant le nombre de mots qui seront présentés dans ce devoir (5, 10, 15, 20 mots). Le message suivant apparaît à l'écran:

MOT 1
?

Vous écrivez le premier mot. Chaque mot doit contenir un minimum de 3 lettres et un maximum de 12. Pour corriger une erreur, appuyez sur la touche [‹-]. Lorsque le mot est bien écrit, appuyez sur [ENTER]. Vous passez alors au deuxième mot, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez écrit tous les mots.

Avec l'option devoir, la partie débute directement par la chasse aux lettres. Vous n'avez qu'à choisir le degré de difficulté de la partie.

Option 4: vos mots

Cette option vous permet de jouer une partie de Mico Robot avec des mots que vous avez vous-mêmes choisis. L'écran montre

1 CRÉER UN NOUVEAU FICHIER
2 UTILISER UN FICHIER DÉJÀ CRÉÉ

CHOIX 1   2

Si vous désirez créer un nouveau fichier, appuyez sur [1]. Pour jouer une partie avec un fichier que vous avez déjà créé, appuyez sur [2].

1. Créer un nouveau fichier

Cette option vous permet d'utiliser vos propres mots, de les regrouper selon vos besoins et de les sauver de manière permanente sur une disquette ou une cassette.

AVANT D'ENTREPRENDRE LA CRÉATION D'UN FICHIER, ASSUREZ-VOUS D'AVOIR L'UNE DE VOS DISQUETTES DÉJÀ PRÉPARÉE: VEUILLEZ VOUS RÉFÉRER À LA SECTION "FORMATING A DISK" DE VOTRE MANUEL D'UTILISATION DU LECTEUR DE DISQUE.

Nom du fichier

Étant donné qu'une disquette ou une cassette peut contenir plusieurs fichiers, un nom différent doit identifier chacun d'entre eux. Ce nom peut contenir au maximum 8 caractères (un espace vaut pour un caractère). L'écran montre

ÉCRIVEZ LE NOM DU FICHIER

— — — — — — — —

Vous écrivez le nom du fichier. Pour corriger une erreur, appuyez sur la touche [‹-]. Lorsque le nom est bien écrit, appuyez sur [ENTER].

Langage

Vous pouvez créer un fichier unilingue ou bilingue. Dans un fichier bilingue (français/anglais), vous écrivez un mot en français et le mot suivant doit être la traduction anglaise du mot français. L'écran montre

VOTRE FICHIER EST

1 UNILINGUE
2 BILINGUE

Appuyez sur [1] pour créer un fichier unilingue ou sur [2] pour un fichier bilingue.

Nombre de mots dans le fichier

Un fichier peut contenir un maximum de 50 mots et le nombre de mots doit être un nombre pair. Vous écrivez le nombre de mots que vous désirez inscrire dans ce fichier. Appuyez sur la touche [‹-] pour une correction ou sur la touche [ENTER] lorsque vous avez terminé.

En option bilingue, le nombre de mots à inscrire est le total des mots français et anglais. Par exemple, si vous voulez entrer 10 mots français et leurs équivalents anglais, le nombre à inscrire sera 20. L'écran montre alors:

FICHIER BILINGUE

LE NUMÉRO DU MOT SERA SUIVI DE
LA LETTRE F OU A

F POUR ÉCRIRE LE MOT FRANÇAIS
A POUR ÉCRIRE LE MOT ANGLAIS

Inscription des mots dans le fichier

Vous écrivez maintenant les mots que vous désirez inscrire dans le fichier. L'écran montre:

MOT 1
?

Vous écrivez le premier mot de votre fichier. Il doit contenir un minimum de 3 lettres et un maximum de 12 lettres. La touche [‹-] sert à effectuer une correction et vous appuyez sur [ENTER] lorsque vous avez terminé.

Supposons que vous ayez choisi le mot "MAISON". Le message suivant apparaît à l'écran:

TON MOT EST
MAISON

ENTER
OU
‹- CORRECTION

Si vous désirez changer ce mot, appuyez sur la touche [‹-]. Pour passer au deuxième mot du fichier, appuyez sur [ENTER]. Si votre fichier est bilingue, la lettre F ou A suivra le numéro du mot:

MOT 1 F
?

La lettre F vous indique d'écrire le mot français. Lorsque vous aurez bien écrit ce mot, le message suivant apparaîtra:

MOT 2 A
?

Vous devez maintenant écrire le deuxième mot du fichier et ce mot doit être la traduction anglaise du mot #1. Vous inscrivez tous les mots de votre fichier pour ensuite sauver ce fichier.

Sauver le fichier sur une disquette

Le message suivant apparaît à l'écran:

POUR SAUVER VOTRE FICHIER
INSÉREZ VOTRE DISQUETTE

[ENTER]

Vous retirez la disquette Mico Robot, insérez l'une de vos disquettes (déjà préparée) et appuyez sur la touche [ENTER]. L'écran montre:

FICHIER	(nom de votre fichier)
LANGAGE	(unilingue ou bilingue)
NOMBRE DE MOTS	(nombre de mots contenus dans ce fichier)

et l'ordinateur inscrit votre fichier sur la disquette. Si l'inscription du fichier s'est faite sans erreur, le message suivant apparaîtra:

VOULEZ-VOUS SAUVER UNE AUTRE
COPIE? O / N

Il est recommandé de faire une copie de chacune de vos disquettes contenant les fichiers. Mico Robot rend cette tâche très facile. Vous appuyez sur la touche [O] (O pour Oui). Vous retirez votre première disquette et insérez une nouvelle (déjà préparée pour recevoir l'information). L'ordinateur inscrit votre fichier sur cette disquette, votre copie est terminée! Vous appuyez alors sur la touche [N] (N pour Non). Vous avez maintenant le choix entre créer un autre fichier ou retourner au menu principal du programme.

Messages

• Si vous essayez de sauver un fichier sur une disquette ne contenant plus d'espace disponible, vous recevrez le message suivant:

CETTE DISQUETTE EST PLEINE

VEUILLEZ CHANGER DE DISQUETTE
POUR SAUVER VOTRE FICHIER

[ENTER]

Vous n'avez qu'à utiliser une nouvelle disquette (déjà préparée pour recevoir l'information) afin de sauver votre fichier.

• Si vous insérez une disquette qui est protégée (avec un papier collant sur le coin supérieur droit), vous recevrez le message suivant:

CETTE DISQUETTE EST PROTÉGÉE

VEUILLEZ CHANGER DE DISQUETTE
POUR SAUVER VOTRE FICHIER

[ENTER]

Pour sauvez votre fichier, vous devrez alors soit changer de disquette, soit enlever le collant de protection.

• Si la disquette que vous utilisez contient déjà un fichier portant le même nom que celui que vous désirez sauver, vous recevrez le message suivant:

SUR CETTE DISQUETTE IL Y A
DÉJÀ UN FICHIER NOMMÉ nom

VOULEZ-VOUS REMPLACER CE
FICHIER PAR LE NOUVEAU QUE
VOUS VENEZ DE CRÉER? O / N

Si le fichier contenu sur la disquette ne vous est plus utile, appuyez sur la touche [0] pour le remplacer par le nouveau. Par contre, si vous désirez conserver le fichier de la disquette, appuyez sur la touche [N]. Pour sauver votre nouveau fichier, vous pouvez changer son nom ou changer de disquette.

• Le quatrième message concerne les erreurs de lecture et d'inscription:

ERREUR DE LECTURE

L'ORDINATEUR NE PEUT PAS LIRE
LE CONTENU DE LA DISQUETTE

VEUILLEZ CHANGER DE DISQUETTE

[ENTER]

Ce message indique que l'ordinateur ne peut lire le contenu de votre disquette pour y inscrire le fichier. Vous devez alors changer de disquette pour sauver votre fichier. (Pour plus d'informations, veuillez consulter la section "I/O ERROR" de votre manuel d'utilisation du lecteur de disquette.)

Sauver le fichier sur une cassette

Le message suivant apparaît à l'écran:

POUR SAUVER VOTRE FICHIER

INSÉREZ VOTRE CASSETTE DANS LE
MAGNÉTOPHONE

PLACEZ LE RUBAN DE LA CASSETTE
APRÈS SON AMORCE OU APRÈS LE
DERNIER FICHIER DE LA CASSETTE

APPUYEZ SUR LES LEVIERS 'PLAY'
ET 'RECORD' DU MAGNÉTOPHONE

[ENTER]

Vous retirez la cassette Mico Robot et insérez l'une de vos cassettes. Si vous utilisez une nouvelle cassette, assurez-vous d'avoir avancé le ruban au-delà de son amorce et, si vous utilisez une cassette contenant déjà un ou plusieurs fichiers, assurez-vous de bien placer le ruban après ces fichiers, pour ne pas enregistrer le nouveau fichier sur un ancien. Lorsque votre ruban est bien placé, appuyez sur les leviers 'PLAY' et 'RECORD' du magnétophone et appuyez sur la touche [ENTER] du clavier de l'ordinateur. L'écran montre:

FICHIER	(nom de votre fichier)
LANGAGE	(unilingue ou bilingue)
NOMBRE DE MOTS	(contenus dans ce fichier)

et l'ordinateur inscrit votre fichier sur la cassette. Lorsqu'il aura terminé, le message suivant apparaîtra:

VOULEZ-VOUS SAUVER UNE AUTRE
COPIE O / N

Il est recommandé de faire une copie supplémentaire de chacun de vos fichiers. Vous pouvez faire cette copie sur la même cassette ou sur une seconde cassette (ce qui est préférable). Mico Robot rend cette tâche très facile. Vous appuyez sur la touche [O] (O pour Oui). Si vous utilisez une seconde cassette, insérez-la dans le magnétophone, et si vous utilisez la même cassette, vous n'avez qu'à appuyer sur la touche [ENTER]. L'ordinateur inscrit votre fichier sur cette cassette: votre copie est terminée! Vous appuyez alors sur la touche [N] (N pour Non). Vous avez maintenant le choix entre créer un autre fichier ou retourner au menu principal du programme.

2. Utiliser un fichier déjà créé

Cette option vous permet de jouer une partie de Mico Robot avec les mots contenus dans l'un de vos propres fichiers. L'écran montre:

QUEL EST LE NOM DU FICHIER?

— — — — — — — —

Vous écrivez le nom du fichier que vous désirez utiliser et vous appuyez sur la touche [ENTER] lorsque le nom est bien écrit. Vous verrez alors:

VOTRE FICHIER EST

1 UNILINGUE
2 BILINGUE

Si vous utilisez un fichier unilingue, appuyez sur la touche [1] ou, pour un fichier bilingue, sur la touche [2].

Avec la version disquette, l'écran montre:

VOTRE FICHIER
INSÉREZ VOTRE DISQUETTE
[ENTER]

Insérez la disquette contenant le fichier que vous désirez utiliser et appuyez sur [ENTER]. La partie débutera lorsque l'ordinateur aura terminé la lecture du fichier.

Avec la version cassette, l'écran montre:

VOTRE FICHIER

INSÉREZ VOTRE CASSETTE DANS LE MAGNÉTOPHONE

IMPORTANT: PLACEZ LE RUBAN DE LA CASSETTE AVANT LE DÉBUT DU FICHIER

APPUYEZ SUR LE LEVIER 'PLAY' DU MAGNÉTOPHONE

[ENTER]

Vous insérez la cassette contenant le fichier que vous désirez utiliser. Vous devez placer le ruban **avant** le début du fichier. Si vous ne savez pas exactement ou débute le fichier, rembobinez complètement le ruban et l'ordinateur trouvera automatiquement le fichier. Réglez le volume du magnétophone sur 5, appuyez sur 'PLAY' et appuyez sur la touche [ENTER] du clavier de l'ordinateur. Le message suivant apparaît à l'écran:

JE PRENDS MAINTENANT LE FICHIER
nom du fichier

Ce message restera à l'écran jusqu'à ce que l'ordinateur ait terminé la lecture du fichier. Lorsque la lecture sera terminée, la partie débutera.

Messages pour la version disquette

Lorsque vous utilisez vos fichiers, deux messages peuvent apparaître à l'écran.

- Si le fichier que vous désirez utiliser n'est pas sur la disquette, vous recevrez le message suivant:

nom N'EST PAS SUR LA DISQUETTE

[ENTER]

- Le second message concerne les erreurs de lecture:

ERREUR DE LECTURE

L'ORDINATEUR NE PEUT PAS LIRE LE CONTENU DE LA DISQUETTE

[ENTER]

L'ordinateur ne peut lire correctement le contenu du fichier que vous avez choisi (veuillez consulter la section "I/O ERROR" de votre manuel d'utilisation du lecteur de disquette). Vous devez alors retirer cette disquette et utiliser votre copie de sécurité.

À la suite de chacun de ces deux messages, vous appuyez sur la touche [ENTER]. Ceci vous ramènera au menu principal du programme (page 6).

Messages pour la version cassette

Lorsque vous utilisez vos fichiers, deux situations peuvent se produire.

- Si le fichier que vous désirez utiliser n'est pas sur la cassette que vous avez insérez dans le magnétophone, ou que le volume de ce dernier est réglé trop bas, le ruban de la cassette défilera au complet et le message "je prends maintenant le fichier" restera à l'écran. Vous devrez alors soit retirer la cassette et insérer celle qui contient le fichier, soit régler le volume du magnétophone. Vous pouvez aussi arrêter la lecture du fichier en appuyant sur le bouton de remise à l'état initial ("reset"), à l'arrière de l'ordinateur (ce qui provoquera une nouvelle exécution du programme et vous permettra de recommencer à nouveau).

- La seconde situation concerne les erreurs de lecture. Le message suivant peut apparaître à l'écran lorsque vous utilisez un fichier:

ERREUR DE LECTURE

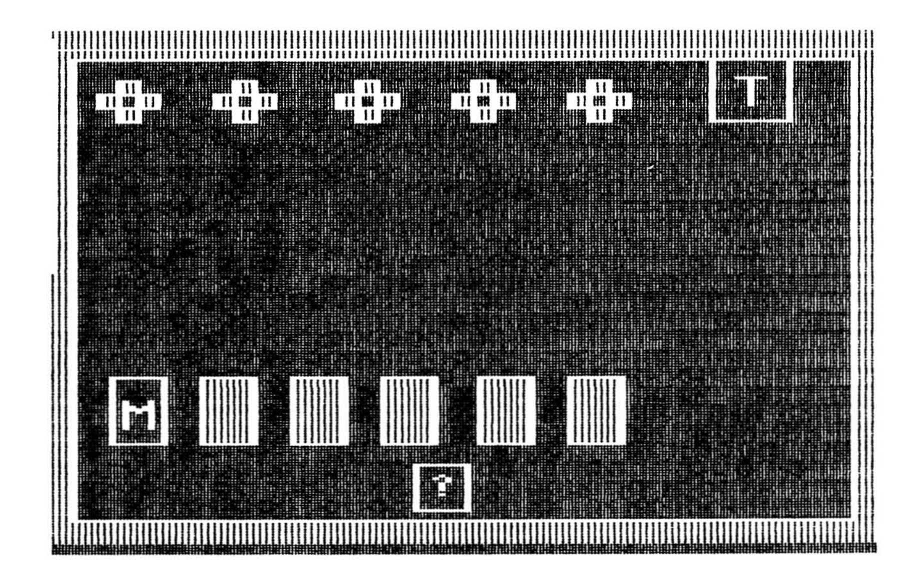
L'ORDINATEUR NE PEUT PAS LIRE
LE CONTENU DE LA CASSETTE

[ENTER]

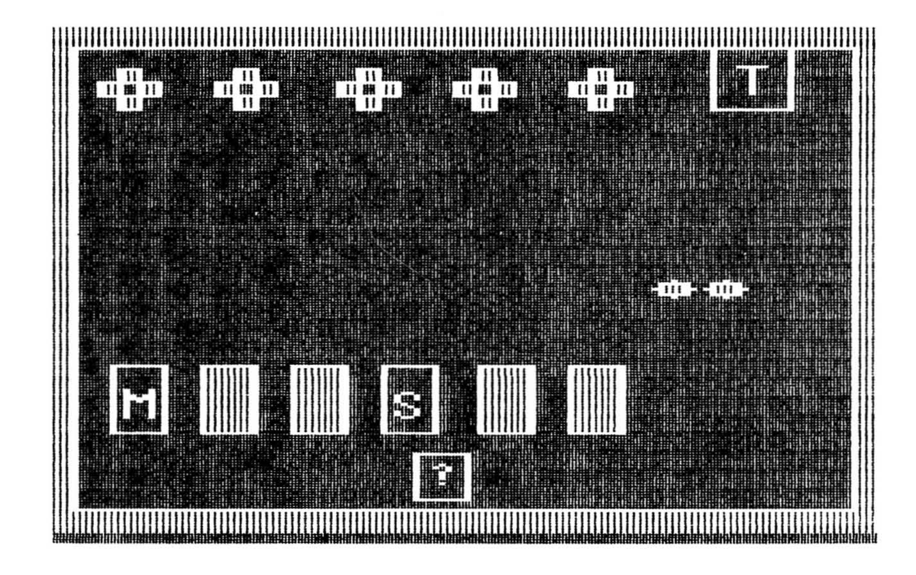
L'ordinateur ne peut lire correctement le contenu du fichier que vous avez choisi, probablement à cause d'un réglage incorrect du volume du magnétophone. Changez le réglage du volume et recommencez l'opération en appuyant sur la touche [ENTER]. Si vous recevez toujours ce message, vous devrez alors retirer cette cassette et utiliser votre copie de sécurité. Vous pouvez aussi arrêter la lecture du fichier en appuyant sur le bouton de remise à l'état initial ("reset"), ce qui vous ramènera au menu principal et vous permettra de refaire un choix.

La partie débute

Dans le haut de l'écran apparaissent les six pièces de rechange disponibles pour la construction du robot. Un peu plus bas, l'ordinateur inscrit la première lettre du mot suivie de boîtes rouges. Prenons l'exemple suivant: le mot choisi par l'ordinateur est "MAISON". L'écran montre 6 boîtes rouges et la première contient la lettre "M". Vous devez trouver toutes les lettres contenues dans ce mot pour compléter la construction du robot. Supposons que le joueur choisisse la lettre "T". Comme cette lettre n'est pas contenue dans le mot "MAISON", une pièce de rechange disparaît et est remplacée par cette lettre.



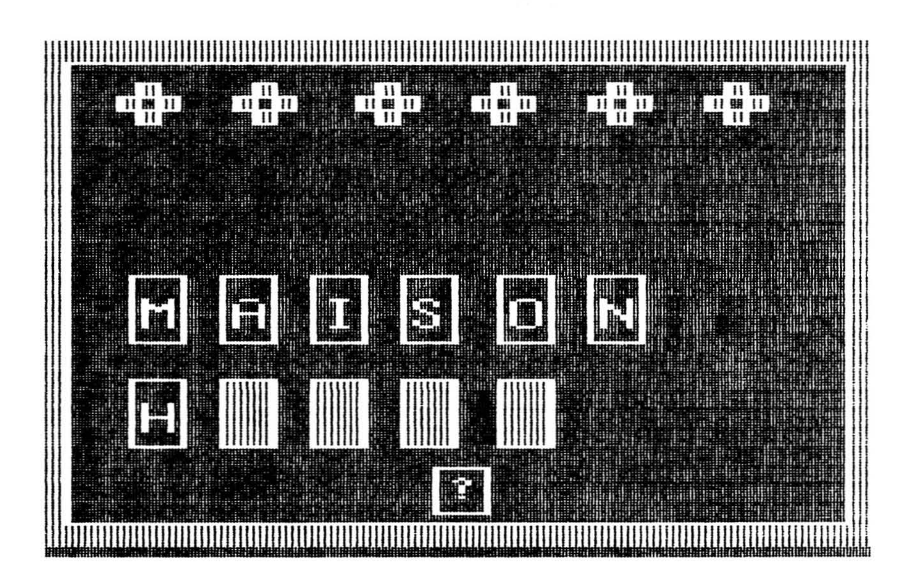
Maintenant, supposons que le joueur choisisse la lettre "S". Cette lettre est la quatrième lettre du mot: elle apparaît donc dans la quatrième boîte rouge et une partie du robot se construit.



Vous devez choisir des lettres jusqu'à ce que vous ayez construit le robot ou jusqu'à ce que vous ayez épuisé toutes les pièces de rechange. Si vous complétez la construction du robot, vous obtenez des points pour chaque pièce de rechange sauvée et, si vous avez sauvé les six pièces, vous vous méritez un boni de 1000 points. Le robot fera alors apparaître une à une les lettres du mot. Par contre, si vous avez épuisé toutes les pièces de rechange, vous n'obtenez aucun point et le robot se désintègrera.

Partie bilingue

Dans une partie bilingue, le mot français apparaît à l'écran et vous devez trouver la traduction anglaise de ce mot. Dans notre exemple, le mot "MAISON" apparaît au centre de l'écran et, un peu plus bas, cinq boîtes rouges apparaissent, la première contenant la lettre "H".



Vous devez trouver le mot anglais, débutant par la lettre "H", qui est la traduction anglaise du mot "MAISON".

La chasse aux lettres

La chasse aux lettres offre 9 degrés de difficulté allant de débutant (1) à expert (9). Le degré de difficulté détermine la vitesse à laquelle les lettres changent de boîte durant le jeu et le temps alloué pour jouer la partie. Plus le degré est élevé, plus les lettres se déplacent rapidement et moins vous avez de temps pour réussir. Vous choisissez le degré qui vous convient en appuyant sur l'une des touches de 1 à 9.

Les lettres du mot apparaissent à différents endroits sur l'écran et lorsqu'elles sont toutes présentes, un pion apparaît près de l'une d'entre elles.

À l'aide du bâton de commande, vous devez diriger votre pion vers la boîte contenant la première lettre du mot (dans notre exemple, la lettre ''M'') et tirer sur cette boîte en appuyant sur le bouton rouge du bâton de commande. Si votre tir atteint la bonne lettre, elle disparaîtra de la boîte pour apparaître dans le haut de l'écran. Vous gagnez alors des points et devez passer à la deuxième lettre du mot.

Contrôle du bâton de commande

Le pion se déplace continuellement, sauf lorsqu'il atteint les extrémités de l'écran. Prenez le bâton de commande dans votre main en plaçant le bouton de tir (rouge) vers l'avant. Pour déplacer votre pion vers le haut de l'écran, poussez le bâton de commande complètement à l'avant (vers le bouton de tir). Pour déplacer le pion vers le bas de l'écran, vous tirez complètement le bâton de commande vers vous. Pour déplacer le pion vers la droite, poussez le bâton de commande complètement à droite et, pour un déplacement à gauche, poussez le bâton complètement à gauche.

Pour tirer, appuyez sur le bouton rouge du bâton de commande. Le tir du pion se fait toujours dans la même direction que son déplacement: si le pion se dirige vers le haut de l'écran, le tir sera vers le haut, ainsi de suite.

Le déplacement du pion

La vitesse à laquelle le pion se déplace sur l'écran dépend du degré de difficulté choisi. Plus le degré est élevé, plus le pion se déplace rapidement.

En se déplaçant sur l'écran, le pion sème derrière lui d'autres pions. Si vous touchez à l'un de ces pions, vous perdez des points. Par contre, vous pouvez faire disparaître ces pions en tirant sur eux, ce qui vous ouvrira un passage.

Les boîtes rouges

Un pion ne peut pas passer au travers d'une boîte rouge.Si vous essayez de faire pénétrer votre pion dans une boîte, il changera de couleur et la boîte le fera rebondir... et vous perdez des points. Vous devez alors immédiatement changer de direction sinon votre pion continuera à rebondir sur la boîte, ce qui vous fera perdre encore plus de points!

Si vous tirez sur une boîte rouge qui ne contient pas la bonne lettre, elle disparaîtra temporairement de la boîte et tirera sur votre pion, ce qui vous fera perdre des points. Avant de tirer, vous devez donc vous assurez que la boîte contienne la bonne lettre.

Le temps alloué au jeu

L'ordinateur dessine, au bas de l'écran, 64 points rouges. Chaque fois qu'une lettre change de boîte, l'ordinateur émet un "bip" et un point rouge devient jaune. Vous devez attraper les lettres du mot avant que les points rouges ne soient tous jaunes. Le temps alloué au jeu est déterminé par le degré de difficulté que vous avez choisi.

Boni

Lorsque la chasse aux lettres est terminée, l'écran montre:

LE MOT ÉTAIT
?

Vous devez écrire le mot avec lequel vous avez fait la chasse aux lettres. Pour corriger une erreur, appuyez sur la touche [‹-]. Lorsque le mot est bien écrit, appuyez sur [ENTER]. L'écran montre alors:

TON MOT EST
mot

ENTER
OU
‹- CORRECTION

Vous appuyez sur [‹-] pour faire une correction ou sur [ENTER] si vous croyez avoir bien écrit le mot. Si, à votre premier essai, vous avez écrit le mot 'sans faute d'orthographe', vous gagnez un boni de 10000 points! Sinon, l'ordinateur vous accordera une dernière chance et, si vous réussissez, vous obtiendrez un boni de 5000 points... Une partie parfaite dans laquelle les six pièces de rechange ont été sauvées, aucun point n'a été perdu dans la chasse aux lettres et le mot a été correctement écrit, donne un total de 20000 points.

La présentation des résultats

La manière dont les résultats sont présentés à l'écran dépend de l'option utilisée.

• Option 1 et 4

Les noms des neuf joueurs ayant obtenu les résultats les plus élevés apparaissent à l'écran.

LES CHAMPIONS DE LA JOURNÉE

1	NOM 1	20000	NIVEAU 9
2	NOM 2	20000	NIVEAU 8
3	NOM 3	20000	NIVEAU 7
4	NOM 4	20000	NIVEAU 6
5	NOM 5	20000	NIVEAU 5
6	NOM 6	20000	NIVEAU 4
7	NOM 7	20000	NIVEAU 3
8	NOM 8	20000	NIVEAU 2
9	NOM 9	20000	NIVEAU 1

L'écran montre l'ordre des gagnants, le nom du joueur, le résultat et le niveau de difficulté choisi pour jouer la partie. Pour que votre nom apparaisse à l'écran, vous devez donc vous classer parmi les neuf premiers joueurs.

• Option 2

Les résultats de la partie présentent le nom des deux joueurs ainsi que le nombre de points gagnés.

POINTS

JOUEUR #1	18000
JOUEUR #2	12000

Si plusieurs parties sont jouées, l'ordinateur compilera automatiquement les points de chacune de ces parties.

• Option 3

Avec l'option 3 (devoir), les résultats sont présentés de deux manières différentes. Après la "chasse aux lettres" de chacun des mots du devoir, l'écran montre:

TES POINTS	nom
CETTE PARTIE	12000
TOTAL	38000

L'ordinateur écrit le nom du joueur et les points obtenus dans la partie qui vient de se terminer. La colonne 'TOTAL' présente la compilation des points de toutes les parties jouées.

Lorsque le dernier mot du devoir est complété, l'écran montre:

BRAVO nom

LE DEVOIR EST TERMINÉ

TES POINTS 62000

Le résultat présenté est le total des points obtenus pour ce devoir.

Pour jouer une nouvelle partie

Sous la présentation des résultats, les messages suivants apparaissent au bas de l'écran:

[C] POUR CONTINUER
[N] POUR UNE NOUVELLE OPTION

Si vous désirez garder la même option et continuer la partie, vous appuyez sur la touche [C]. Par contre si vous désirez changer d'option, vous appuyez sur la touche [N], ce qui vous ramènera au menu principal. Les résultats et les mots seront alors effacés de la mémoire de l'ordinateur et vous pourrez débuter une nouvelle partie.

Bouton de remise à l'état initial (''reset'')

En appuyant sur le bouton de remise à l'état initial (''reset''), à l'arrière de l'ordinateur, vous obtiendrez deux effets différents:

- Lors de la création d'un fichier: tous les mots contenus dans le fichier sont effacés de la mémoire de l'ordinateur, ce qui vous permet de commencer la création d'un nouveau fichier.

- Lorsque vous jouez une partie: tous les résultats et les mots contenus dans la mémoire de l'ordinateur sont effacés. Vous retournez alors au menu principal du programme, ce qui vous permet de choisir une nouvelle option.

N'appuyez pas sur le bouton de remise à l'état initial (''reset'') lorsque l'ordinateur lit ou écrit de l'information sur le disque: ceci pourrait détruire l'information contenue sur le disque.

RADIO SHACK DIVISION, ÉLECTRONIQUES TANDY LIMITÉE

CANADA: BARRIE, ONTARIO L4M 4W5
U.S.A.: FORT WORTH, TEXAS 76102

TANDY CORPORATION

AUSTRALIE	R.U.	BELGIQUE
91 KURRAJONG AVENUE MOUNT DRUITT, N.S.W. 2770	BILSTON ROAD, WEDNESBURY WEST MIDLANDS WS10 7JN	PARC INDUSTRIEL DE NANINNE 5140 NANINNE

IMPRIMÉ AU CANADA